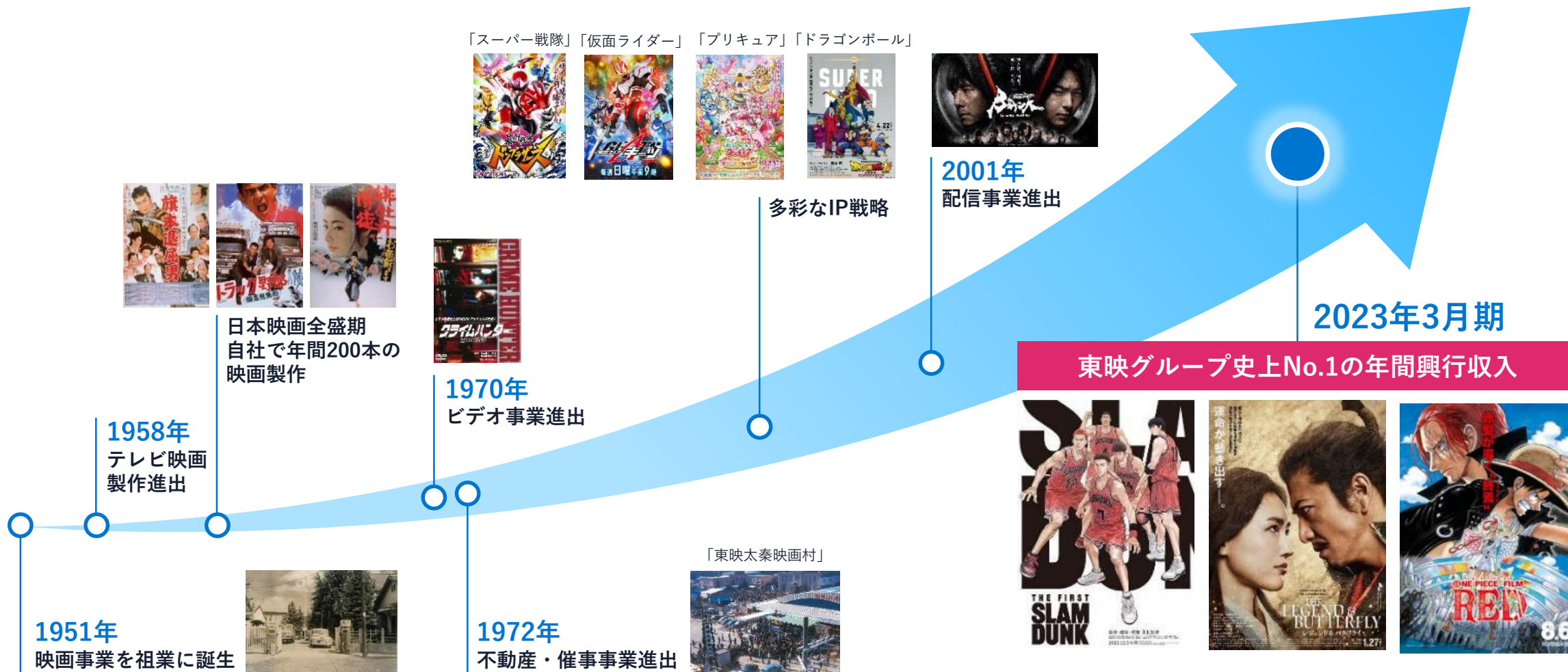




# *TOEI NEW WAVE 2033*

東映グループ 中長期VISION

## 世の中の変化を捉え、新しいメディアに対応しながら、映像製作を一貫して続けてきた70年





# 愛される「ものがたり」を 全世界に

東映グループは、世の中が変わり、メディアが変わっても、  
心の糧になる「ものがたり」をつくり、届けます。



東映の強みは、多様で魅力的な作品群を生み出す源泉となる企画製作力、そして、IPホルダーとして収益最大化を実現するマルチユース展開

企画

製作

流通

## 企画製作力

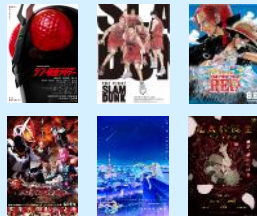
人気シリーズを含む多様で魅力的な作品群を生み出してきた企画力

- 劇場映画 **4,400作品以上**
- テレビ映画 **38,000話以上**
- 配信映画 **600話以上**

オリジナル



原作もの



本邦随一の映像製作インフラ

- 撮影からポストプロダクションまでのワンストップ体制

撮影



東京撮影所



京都撮影所

ポストプロ



東映デジタルセンター



東映ラボ・テック

アニメ



大泉スタジオ

## マルチユース展開

IPホルダーとして作品をマルチユース展開

- 劇場からテレビ、ネット配信まで **マルチチャンネルをカバー**してきた映像作品の展開力

配給

配信

TV放映

興行

DVD Blu-ray

イベント化

ゲーム化

舞台化

海外展開

商品化



ティ・ジョイ

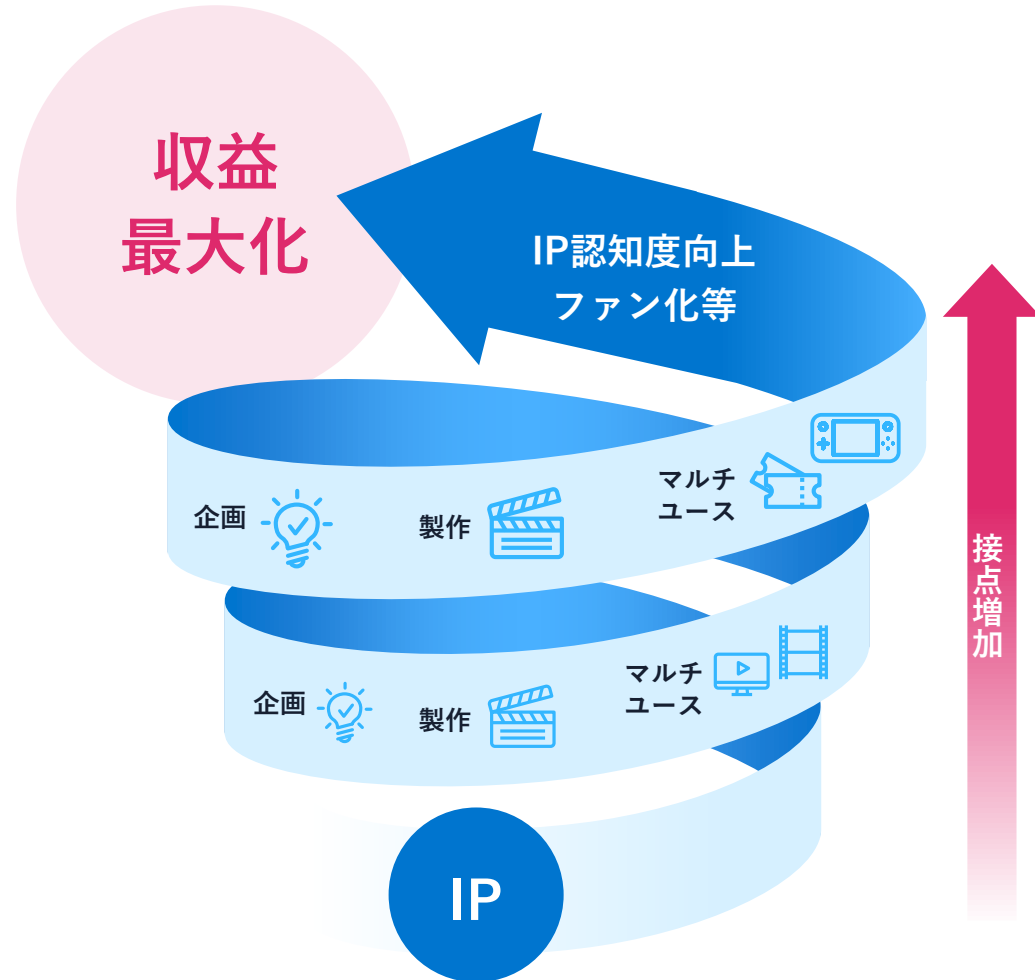


東映  
オンラインストア



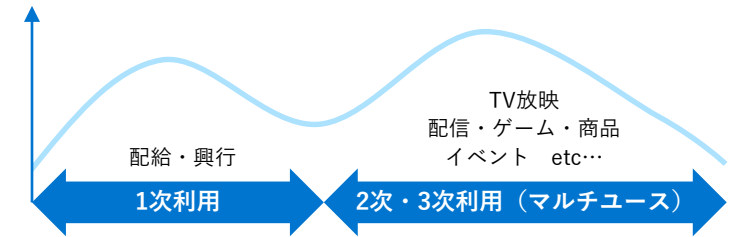
東映特撮  
YouTubeOfficial

企画～マルチユース展開のサイクルを通じてIPとの接点を増大  
コンテンツの認知度向上・ファン化等を通じ収益を最大化



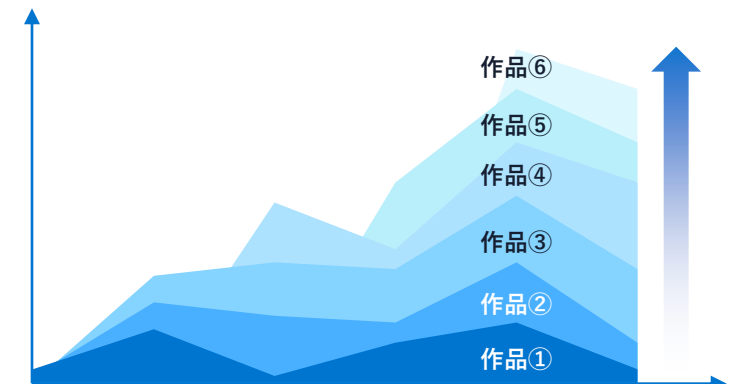
## 1作品当たりの収益イメージ

ヒット作品をマルチチャンネル展開し、作品当たり収益を最大化



## 全社収益イメージ

マルチチャンネル展開されたヒット作品の積み上げにより、全社収益を最大化



# *To the World , To the Future*

— 「ものがたり」で世界と未来を彩る会社へ —

子供の頃に夢中になった「ものがたり」は、年を重ねても常に人々の心を捉えて離しません。

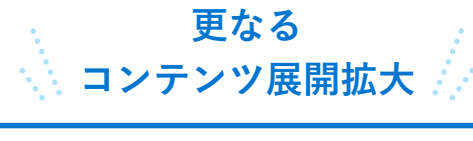
私たちは、わくわくする「ものがたり」は日本のみにとどまらず、全世界に届くものと信じています。

2033年、東映グループは世界を魅了する「ものがたり」で未来を彩る企業体へと進化します。

## 環境認識

### 環境変化

- コンテンツ産業は世界的な成長が期待
- グローバルなプラットフォームが登場
- 消費者ニーズや伝達媒体が多様化



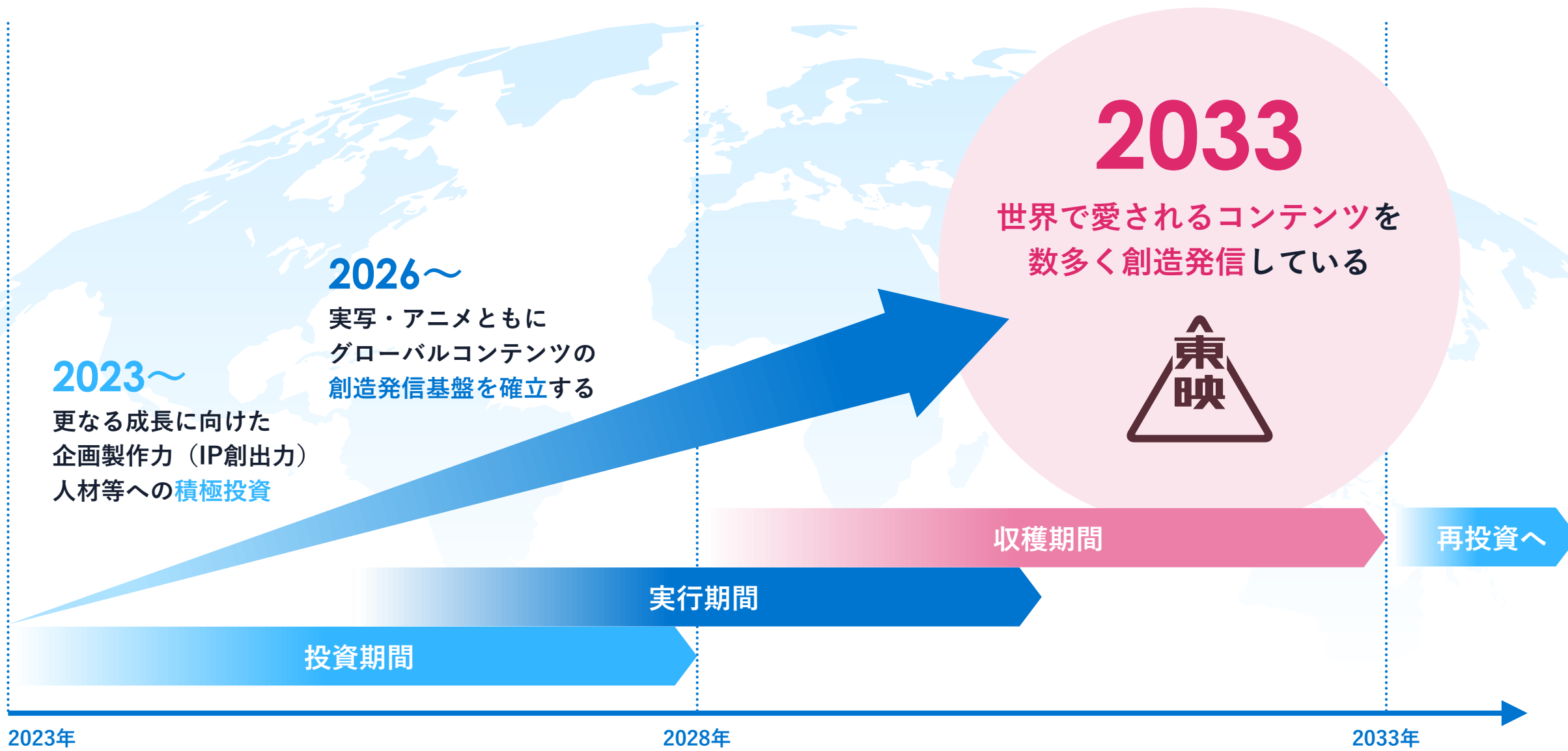
### 求められる仕組み

- 独自コンテンツの製作
- グローバル展開を見据えた作品づくり
- マルチユース展開のさらなる拡大

## 課題認識

### 環境変化をチャンスと捉えたグループとしての中長期的な成長戦略の策定が急務





- ① オリジナルを中心とした新規IP創出力の増強によるIPポートフォリオの拡充
- ② IPのグローバル展開の加速と、国内・海外のIPマルチユース促進によるIPあたり収益の最大化
- ③ 持続的成長に向けたIPライフサイクルの長期化





## 実写・アニメ映像事業を強化・拡大し、グローバル展開を加速



-  1 映像事業収益の最大化
-  2 コンテンツのグローバル展開へのチャレンジ
-  3 映像事業強化のための人的投資の拡大
-  4 持続的なチャレンジと成長を支える経営基盤強化

## 新規IP創出数の増強

### 自社発IPの拡充

#### ① 大型作品の創出

- 毎年、実写 : 東西両撮影所で2本  
アニメ : 1本 以上
- 1作品あたり国内興行収入30億円以上を目指す
- 世界向け大型作品の創出



#### ② チャレンジ作品の創出

- 人材育成 = 若手の登竜門に
- 国内外の映画賞獲得を目指す
- 実験的試みを積極的に行う



#### 組織体制・人材の強化

- 映画編成部の新設 (2022年)
- 国内外プロデューサー人材の増員 (2022年~)
- マーケティングに特化した組織づくり (2023年~)



#### 外部連携

- 国内外パートナー企業との連携  
アニメプロダクション、配信事業者、フェスティバル等
- 優秀なクリエイターとの連携



#### 映像製作現場 (東西撮影所、アニメーションスタジオ) への投資

- バーチャルプロダクション、デジタルヒューマン、AIによる制作工程の自動化等、最先端技術の導入

##### バーチャルプロダクション



テスト撮影

完成図

##### デジタルヒューマン



## 展開メディア・マーケットの更なる拡大

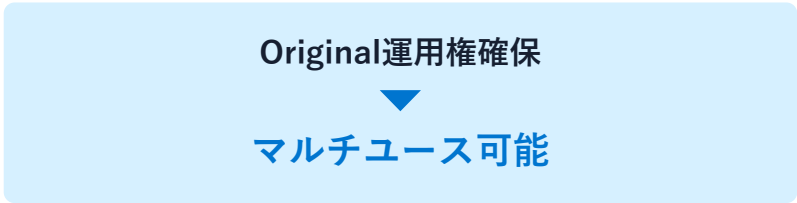
### 最大限にマルチユース

新規チャネルの開拓⇒国内外配信、ゲーム、ショップ、メタバース展開等



### マルチユースできる作品の創出

- 2次利用運用権の確保  
⇒出資比率の引き上げ  
⇒オリジナル作品の創出



### 営業力強化

- 国内外で通用する人材育成・確保  
⇒膨大な自社コンテンツの知識の習得  
⇒独自の営業ノウハウ





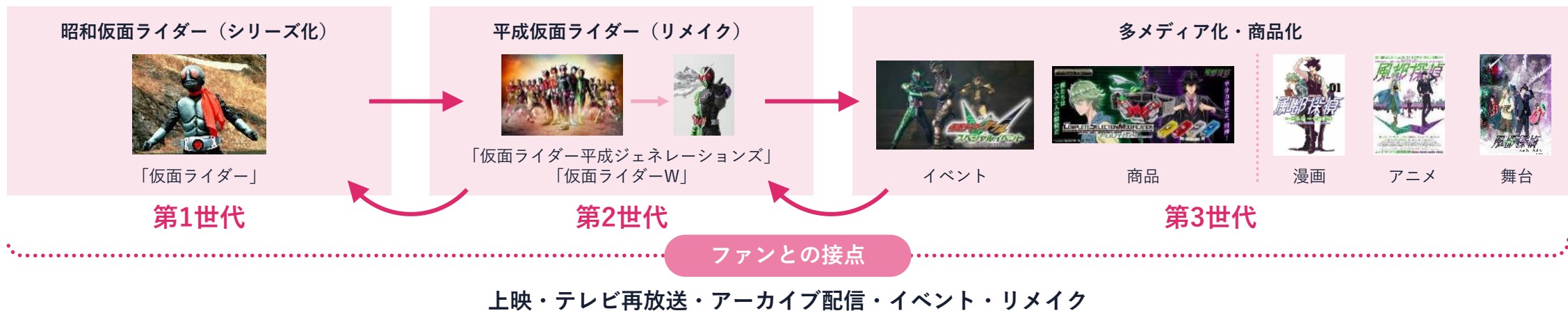
### エバーグリーンマーケティング戦略

再上映・放送、配信、リメイク、多メディア、商品での展開等により過去作への接点を拡大し認知度をキープ。そして2世代目、3世代目のファンを作り、未来へと繋いでいきます。

### 人気コンテンツの創出

## エバーグリーン化

### ファンの2世代化・3世代化



チャレンジ

現地企業とのコラボレーション  
(ローカライズ作品やオリジナル作品の創出)



**VOLTES V LEGACY**  
フィリピンの地上波放送局  
GMA Network にて制作・放送



**ジャーニー**  
サウジアラビア  
現地法人と共同制作



**Spicy Candy**  
中国パートナー企業との  
合弁会社  
「東映動漫」にて制作

グローバルメジャーと共同開発・世界展開



**ナイツ・オブ・  
ザ・ゾディアック (仮)**  
全世界公開



**仮面ライダー BLACK SUN**  
Amazon Prime Video  
全世界配信



**The Monkey Prince (仮)**  
日米中共同合作

海外におけるファンの育成



**「超英雄祭」**  
特撮ヒーローソングライブの全世界配信

世界的ネットワークの構築

- 世界拠点5か所でのグループシナジーの創出
- 現地採用を含むグローバル人材の確保

ターゲット

実写

アジア、中南米を中心に  
北米・欧州へ

アニメーション

全世界

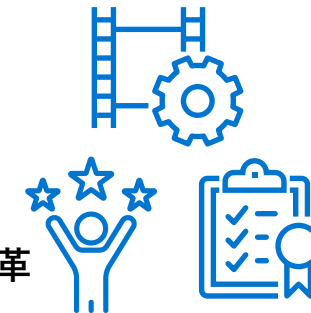
## 採用・配置／育成

- キャリア採用人材の拡充  
(クリエイティブ人材、グローバル人材、専門人材)
- 海外での現地人材採用、ローテーション
- チャレンジ作品での若手育成
- 作画アカデミーによるアニメーター育成
- ベストプラクティスの共有
- 個/組織の役割に応じた能力開発プログラムの拡充



## 評価・報酬／環境

- 働きやすい就業環境の構築
- 撮影現場におけるリスペクト研修
- 最先端映像関連設備の充実
- 個の活躍を支える人事評価制度の導入
- 多様な人材に対応する給与・報酬制度の改革
- 表彰制度の拡充



個の強化と多様な人材の活躍が東映グループの成長に

企画製作力とマルチユース展開力の  
更なる向上へ

## 製作設備関連投資

- 企画製作力（IP創出力）強化に向けた積極投資

バーチャルプロダクション



3DCGによる背景制作



- 京都太秦地区および大泉地区の再整備（施設老朽化への対応）

京都太秦地区



大泉地区



## 不動産関連投資

- ポラティリティの高い映像事業を下支えする安定収益源
- 既存保有物件の価値向上／収益最大化や新規物件の取得等
- 10年後には営業利益の倍増を目指す

既存物件（約20物件）



新宿三丁目イーストビル



渋谷東映プラザ



福岡東映ホテル



## 持続的成長と中長期的な企業価値の向上に向け、コーポレート・ガバナンスを強化

2022年6月

### 監査等委員会設置会社への移行

- 経営における透明性・監督機能の強化や公正性の確保を目的に移行
- 重要な業務執行の決定を委任することで、迅速な意思決定や戦略的議論の一層の深化を企図

### 取締役等に対する業績連動型株式報酬制度の導入

- 取締役の報酬と業績や株主価値との連動性を明確化するため業績連動型株式報酬制度を導入

2023年1月

### 任意の指名・報酬委員会の設置

- 取締役の指名・報酬に関する手続きの公正性・透明性等の確保を目的とし設置
- 指名・報酬等の決定に際しての客観性・説明責任の強化を通じて、統治機能の更なる充実を図る

## サステナビリティ基本方針

東映グループは『愛される「ものがたり」を全世界に』を使命と掲げ、持続可能な社会の実現と当社グループの中長期的な企業価値向上を不可分一体の目標と捉え、重要課題（マテリアリティ）を特定し、取り組んでまいります。

### ESGの主な取り組みの一部

#### Environment

- 環境に配慮したスタジオ設立、映像制作ワークフローの研究
- オフィスや劇場でのペーパーレスや環境に優しい資源の利用

#### Social

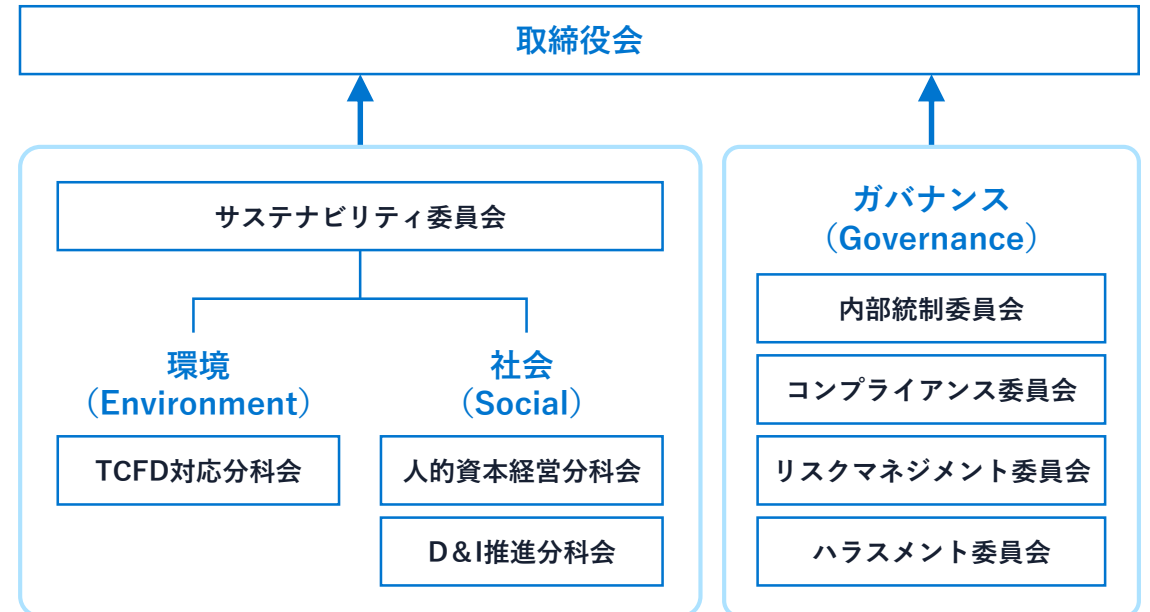
- 制作現場でのリスペクトトレーニングの実施
- 多様な人材が活躍できる環境づくり
- 教育映像製作の取り組み
- 京都映画文化への貢献活動



#### Governance

- 前頁に記載

### サステナビリティ推進体制図



## キャピタルアロケーション・資本財務戦略

- フリーキャッシュフローは重点施策を中心とした成長投資へ優先的に配分

2033年に向けた東映グループでの成長投資（予定）

－ コンテンツ投資（製作原価含む）	2,400 億円
－ 事業基盤強化に向けた投資	600 億円
（内訳）製作設備関連投資	360 億円
不動産関連投資	240 億円

- 財務基盤および調達環境を踏まえ、大型の投資案件等に係る資金調達は**当面負債を優先**
- ROEの向上に向け、**最適資本構成**を検討・維持

## 株主還元

- IP開発等のボラティリティが高い事業である為、株主の皆様に利益配分を**安定・継続的に実施することが重要と認識**
- 業績に応じて特別配当も柔軟に実施

企画～マルチユース展開のサイクルのグローバル化を推進  
国内外（特に海外）でのトップライン拡大およびベースライン収益の向上を目指す

## 数値目標

売上構成比率

海外 **50%**

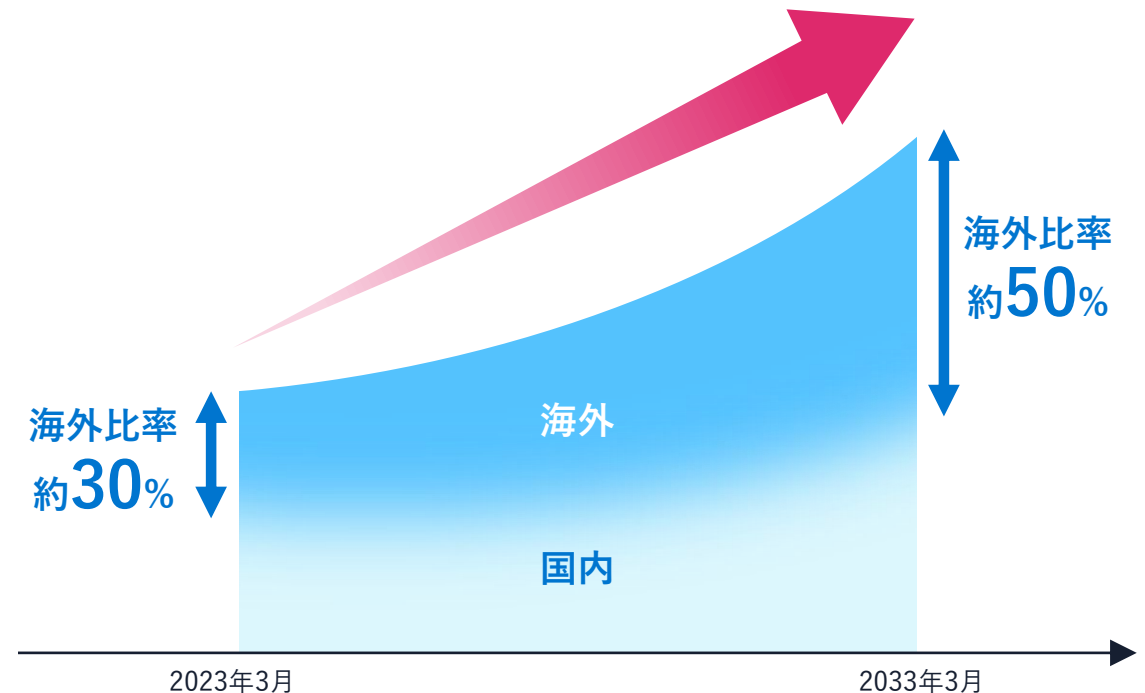
営業利益（ベースライン）

**250～400**億円

ROE

**8%以上**

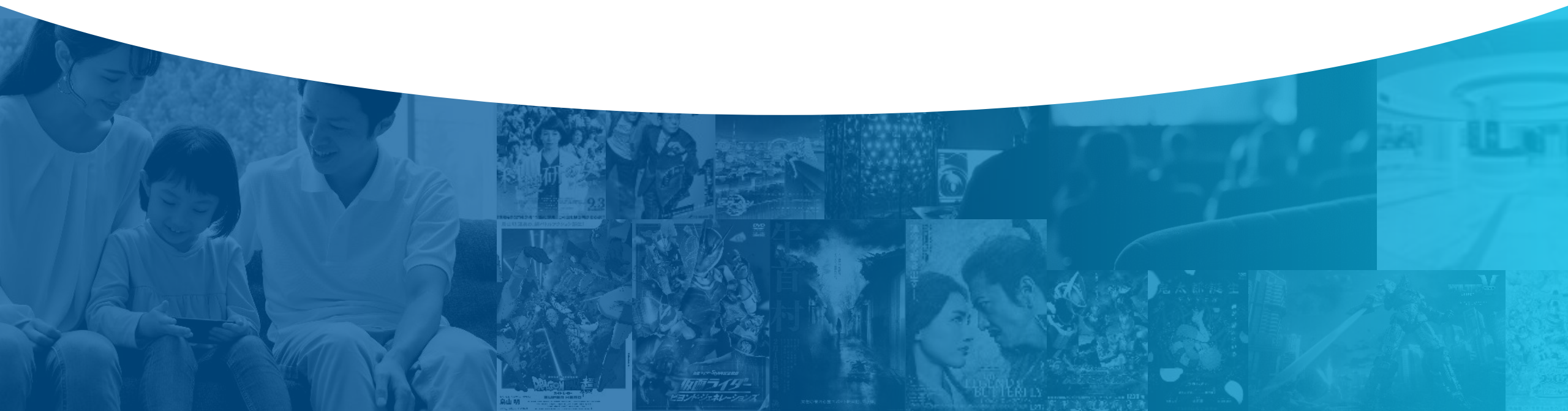
## 売上構成イメージ





# *To the World , To the Future*

— 「ものがたり」で世界と未来を彩る会社へ —



この資料は投資判断の参考となる情報の提供を目的としたものであり、  
投資勧誘を目的としたものではありません。

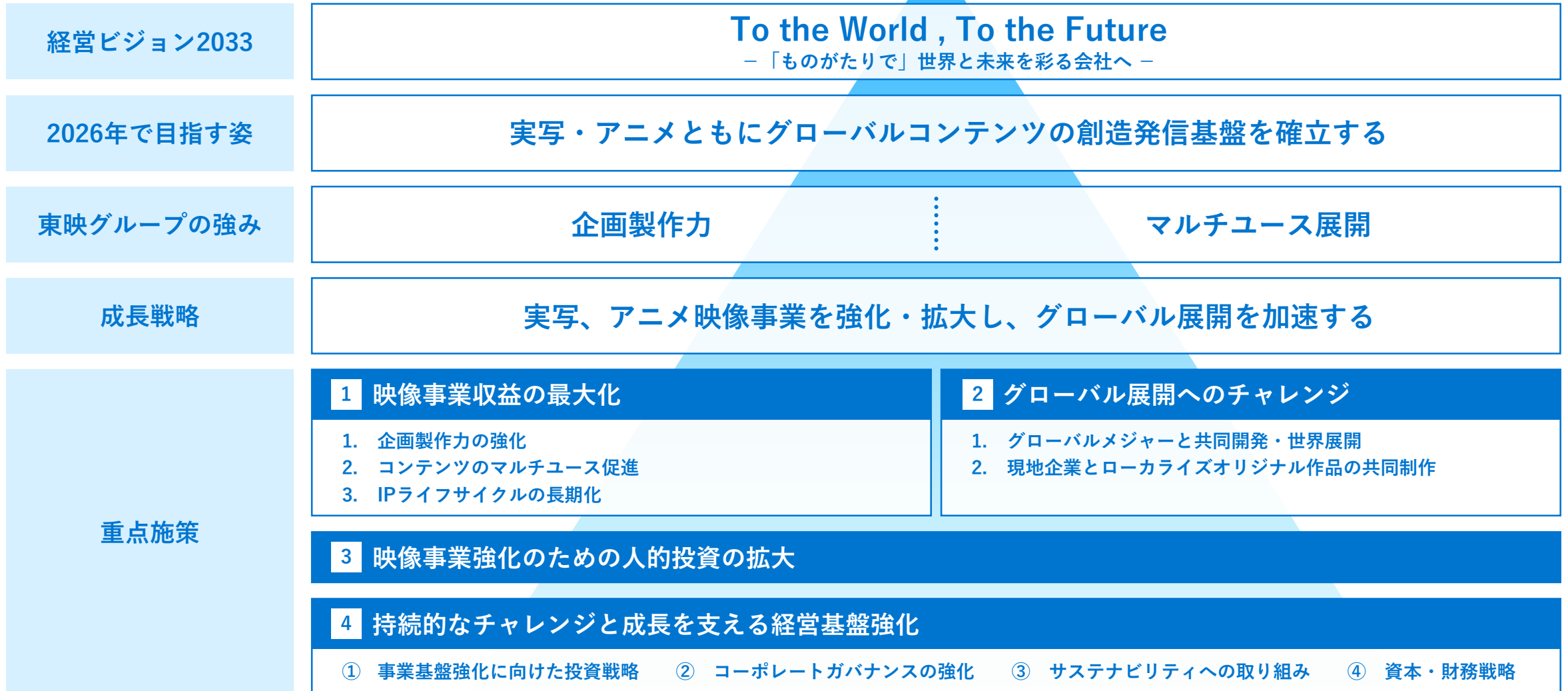
銘柄の選択、投資の最終決定は、ご自身の判断でなさるようお願いいたします。

©東映 ©東映・東映アニメーション ©東映ビデオ ©東映特撮ファンクラブ ©光プロ・東映 ©ABC-A・東映アニメーション ©2014東映ビデオ ©2023 TOEI ANIMATION CO., Ltd.  
©テレビ朝日・東映 ©東映・東映ビデオ・石森プロ ©石森プロ・東映 ©「仮面ライダーBLACK SUN」PROJECT ©石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映AG・東映 ©石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©2022 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映 ©2022 テレビ朝日・東映  
©テレビ朝日・東映AG・東映 ©2022「ギーツ/リバイス」製作委員会 ©2021「ビヨンド・ジェネレーションズ」製作委員会 ©2018「ジオウ&ビルド」製作委員会  
©石森プロ・東映/2023「シン・仮面ライダー」製作委員会 ©2022「風都探偵」製作委員会 ©「風都探偵 The STAGE」製作委員会  
©2019映画「翔んで埼玉」製作委員会 ©2023映画「翔んで埼玉」製作委員会 ©2020「犬鳴村」製作委員会 ©2022「牛首村」製作委員会 ©2023「忌怪島/きかいじま」製作委員会  
©2022 映画デリシャスパーティ・プリキュア製作委員会 ©I.T.PLANNING,INC. ©2022 THE FIRST SLAM DUNK Film Partners ©尾田栄一郎/2022「ワンピース」製作委員会  
©バード・スタジオ/集英社 ©「2022 ドラゴンボール超」製作委員会 ©バードスタジオ/集英社・東映アニメーション ©Bandai Namco Entertainment Inc.  
©2023「THE LEGEND & BUTTERFLY」製作委員会 ©映画「鬼太郎誕生ゲゲゲの謎」製作委員会 ©武内直子・PNP/劇場版「美少女戦士セーラームーンCosmos」製作委員会  
©中原アヤ/集英社 ©2023「おとななじみ」製作委員会 ©BNOI/劇場版アイナナ製作委員会 ©2023「リボルバー・リリー」フィルムパートナーズ  
©2023「Gメン」製作委員会 ©小沢としお(秋田書店)2015 ©2023映画『禁じられた遊び』製作委員会 ©2005「男たちの大和/YAMATO」製作委員会 ©2018「北の桜守」製作委員会 ©2021 S.R.I.F.P  
©TOEI CO.LTD, Telesuccess All Rights Reserved © SCG Power Rangers LLC and Hasbro. ©Toei Company, Ltd. ©2017 LionsGate TM & © Toei & SCG P.R.  
©Manga Productions © Spicy Candy Project Committee ©Monkey Prince Kingdom ©Kyoto HISTORICA International Film Festival Committee ©2023 toei-movie-st ©ゆでたまご・東映アニメーション

---

## 参考資料

---



## 劇映画作品



シン・仮面ライダー



おとななじみ



ナイツ・オブ・  
ザ・ゾディアック (仮)



忌怪島/きかいじま



劇場版アイドルリッシュセブン  
LIVE 4bit BEYOND THE PERIOD



劇場版「美少女戦士セーラー  
ムーンCosmos」(前編・後編)



リボルバー・リリー



Gメン



禁じられた遊び



プリキュア20周年記念映画 (仮)



鬼太郎誕生  
ゲゲゲの謎



翔んで埼玉 Part II (仮)



## テレビ作品



王様戦隊キングオージャー



仮面ライダーギーツ



相棒 season21

## イベント



生誕50周年記念  
THE仮面ライダー展



暴太郎戦隊ドンブラザーズ  
ファイナルライブツアー2023



超キン肉マン展



ムビ×ステ「仁義なき幕末」